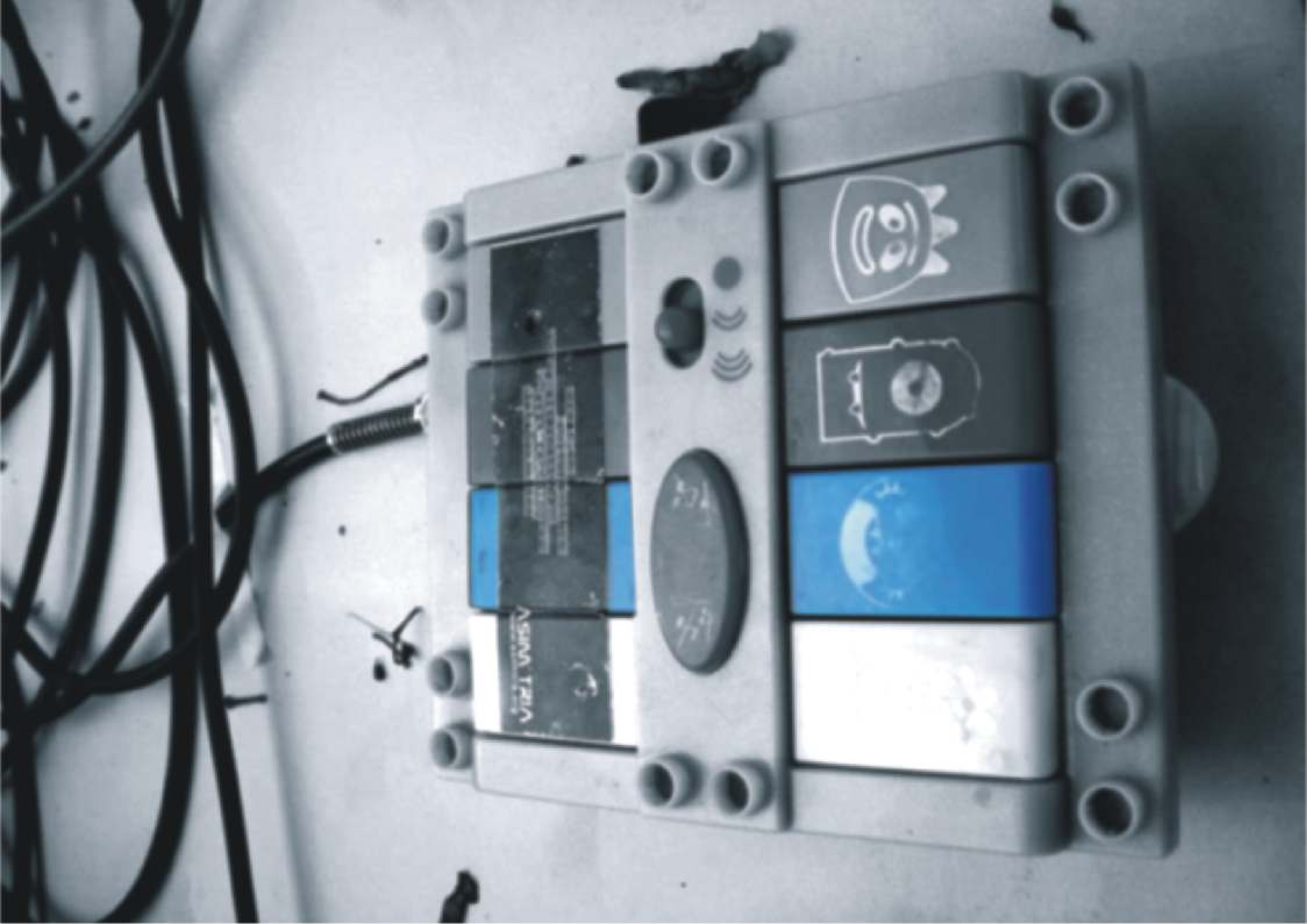
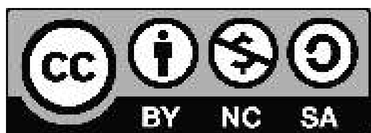


ruidoparaniños

Es un Proyecto de asimtria.org
desarrollado con el trabajo y colaboración de
Christian Valdivia
Fabrizio Dávila
Marco Valdivia
Alessandra Aranibar
Laura Zolezzi
Guido Nuñez
Juan Aragón
María del Carmen Morales
Juan Espiral
Javier Salinas
Scott Panchi
Jorge Enrique Jácome
Raúl Chuquimia
José Luis Jácome
Diego Morales



http://asimtria.org/rpn

Los textos e imágenes de este documento se distribuyen bajo una licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 3.0 Unported
http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/

Pueden ser copiados, distribuidos y modificados bajo la condición de reconocer a los autores, no hacer uso comercial de la obra y mantener esta licencia para obras derivadas.

¿Qué es RuidoParaNiños?

"Los juegos son la forma más elevada de la investigación"

El proyecto propone la construcción de un módulo de exploración y lúdica sonora, desarrollado en base a sistemas como la intervención de circuitos, la electrónica artesanal, la apropiación de tecnologías y la Cultura Libre. Su potencial reside en la exhibición de este módulo interactivo, que contiene incentivos visuales y de acción lúdica como método de investigación y exploración para entender el Ruido y su potencial colaborativo, lejos de la perspectiva del oyente pasivo, más bien como uno activo para producir, oír y compartir experiencias sonoras, desde la inocencia en la idea del sonido más allá de la música, como sucede ahora para la mayoría.

El módulo incluye distintos prototipos que son exhibidos en diversos espacios, entre visitas programadas e intervenciones cortas, para registrar información de la acción/reacción entre los prototipos y los usuarios. Cada acción se dirige a la obtención de una herramienta evolucionada y más adaptada al usuario o, desarrollada en potencial con respecto a la acción anterior, o una nueva propuesta de herramienta a ser probada.

Elementos

+Niños: No se refiere en este caso al humano de poca edad, que tiene entre otras características muy marcada la inocencia, sino que hace énfasis en ésta para determinar como niño a todo inocente de cualquier edad y género, y al inocente sólo como a un curioso desinformado.

+Juguetes: Objetos, herramientas para jugar y entretener, generalmente destinados a niños, tienen un enorme potencial investigativo y experimental, a excepción de juguetes con acciones automatizadas, los cuales presentes en este proyecto, son retornados a comportamientos más interactivos.

+Juego: Ejercicio recreativo sometido a reglas. Disposición con que están dos cosas y que permite su movimiento. Acción colectiva.

+Aprendizaje: Proceso a través del cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación.

+Exploración: Actividad con el propósito de descubrir espacios, habilidades y acciones desconocidas.

+Tecnología: Conjunto de herramientas originadas con conocimientos técnicos, ordenados científicamente, que permiten diseñar y crear bienes y servicios que facilitan la adaptación al medio ambiente y satisfacen tanto las necesidades esenciales como los deseos de las personas.

+Intervención de circuitos: Modificación creativa, a base de cortocircuitos, de aparatos electrónicos de bajo voltaje (juguetes, pedales de efectos, etc.) con el fin de crear nuevos instrumentos generadores de sonido.

+Improvisación: Hecho de transmitir o generar de forma espontánea una idea o sentimiento a través de la imaginación y la aplicación de recursos de la materia.

+Colectivo: Conjunto de personas en un propósito común.

+Colaboratividad: Ejercicio de hacer esfuerzos colectivos para objetivos colectivos.

¿Por qué lo hacemos así?

La música es una parte importante en nuestra existencia, define nuestro sentido del oído, nos ayuda a reconocer nuestro mundo por medio de la escucha, y contribuye en encontrar vínculos, acciones y experiencias diferentes a las visuales, a las que por educación sentimos más apego. Hablar de lo que suena, oír.

El oído a diferencia de la vista, carece de párpados, en ningún momento dejamos de oír. Ver para creer, oír para entender.

Nos dirigimos también a otra conceptualización de la música, mucho más amplia e inclusiva, alejada de la obligada asociación al canto, desesclavizada de la armonía, de la melodía y el ritmo para dar paso a características más profundas como el timbre, el volumen, la amplitud y otras. Descubrir la necesidad de oírnos, desarrollar cuestionamientos sobre la escucha, reconocer paisajes sonoros urbanos, romper la barrera espectador/intérprete para lograrnos como sujetos activos en una experiencia aural más sincera y directa.

El Ruido habla de diversidad, contiene resistencia, provoca reacción, cambio y lleva a obtener nuevas visiones del mundo. Tal vez haya mucho más allá de lo que hasta ahora hemos mirado.

Y si encontramos esta oportunidad, la mejor manera de aportar es colaborar en revertirla en la sociedad, inducirla en ese canal de ideas para que fluya con velocidad y recorra rápidamente otras mentes, que se alimente de ellas y se transforme, y sea el conocimiento de la gente. Si hay música tan distinta a la que creíamos, tal vez comprendamos que también hay gente muy distinta a la que pensábamos, que puede haber otras políticas, otras religiones, otras naciones y que la verdad está mucho más allá de la pared de enfrente.



#1 ¿Cómo llegamos aquí?

Acción emprendida con la colaboración de Fabrizio Dávila en el Centro Histórico de la ciudad del Cusco en el mes de marzo del año 2011. El inicio de la experiencia parte de la inquietud hacia la intervención de espacios públicos. Mostrar lo que se había logrado en la intervención de circuitos y otras técnicas de electrónica artesanal en aquel momento era importante, hacerlo fuera de los contextos ya emprendidos, buscando nuevos públicos objetivo, e intentando compartir la experiencia de oír de otra manera en esta ciudad.

La base de la intervención proponía un errante paseo por varias calles del centro, en busca de espacios con acústica favorable, equipados con instrumentos y herramientas accionadas por baterías portátiles; esto evitaba la necesidad de la búsqueda de fuentes de energía de pared, pero ofrecía un bajo volumen como resultado, pues se usaba un amplificador pequeño, que era vencido fácilmente cuando se comparaba con el sonido cotidiano de la ciudad.

Al ocupar temporalmente un estrecho pasaje llamado 7 culebras, aproximadamente a las 2pm, mostrábamos nuestro trabajo sobre algunas herramientas a los bastante indiferentes transeúntes. En un momento nos vimos rodeados por un grupo de niños, que en aquellos momentos terminaban la jornada escolar diaria de algún colegio cercano, y atraídos por nuestra exhibición nos rodearon. Motivados por nuestro trabajo intentaron también conseguir la interacción que nosotros demostrábamos con esas herramientas, y terminaron finalmente invadiendo nuestro espacio y tomando estas máquinas, para sin ninguna instrucción nuestra, encontrar su funcionamiento.

Los niños agrupados atrajeron pronto más niños, y éstos atrajeron adultos, y de pronto se había encontrado el ingrediente necesario para que la gente voltee el cuello en nuestra exhibición. La experiencia de aprendizaje más importante estaba en la forma en que los niños agrupados, por una exploración propia y compartiendo conclusiones de manera colectiva, hallaban distintos resultados sonoros. A partir de ahí nuestro objetivo fue encontrar espacios donde "niños" puedan interactuar con lo que estábamos trabajando. La experiencia en esta exploración de producir ruido, es otro tema extenso, pero en conclusión rápida queda, que a nadie parecía molestarle que a nuestro cotidiano ruido le agreguemos Ruido.



#2 Ari Qepay

Para abril de 2012, el proyecto se había mantenido como una idea fuerte a desarrollar, planeándose las formas expositivas, los elementos que deberían incluir nuestra experiencia de investigación, como el concepto que debíamos trabajar ahora cada vez que nos referíamos a un "niño". Previamente a éste, el desarrollo del Festival Asimtria VI, nos había permitido trabajar con instalaciones interactivas que daban como resultado Ruido, y al contrario de lo visto, cuando público, generalmente toman una posición de incomprensión y aburrimiento, como emisor interactuante, cada persona podía primero, disfrutar una experiencia asociada al Ruido de manera activa, segundo, encontrar propios sistemas en base a los que el software de la instalación ya proponía, y sobretodo extendiendo mucho el tiempo de sus experiencias en esto; además vimos desconocidos y conocidos, interactuando y compartiendo la experiencia.

La acción #2 surge como una actividad expositiva dentro del Festival de Poesía Ari Qepay, que tal vez algo distante de las concepciones sobre las que se maneja el proyecto, se mostró como una oportunidad de acceder a un espacio lejos del centro, fuera del circuito normal y con logística a mano. La acción sucedió en la plaza de La Tomilla en el distrito de Cayma en la ciudad de Arequipa. El público estaba conformado por algunos transeúntes de la zona y principalmente por alumnos de primaria de un colegio de la zona.

El acto se mostró al final de todo, con un extraordinario antecedente en un corto discurso de Filonilo Catalina sobre cuestionar a los maestros; luego propusimos que todo ese "público" deje su posición de público y se acerque para interactuar con las máquinas que ese día se exhibían.

El resultado gratísimo, cerca de 30 niños corriendo hacia nuestra fuente de trabajo, echando sus manos sin reparo sobre cada botón y perilla disponible, compartiendo entre ellos los descubrimientos que hacían, organizándose en tiempos para que todos puedan participar, y sobretodo muy cómodos dentro de una capa enorme de Ruido que cada vez se hacía más intensa. Al final nuevas señales de que algo se estaba haciendo bien, pues un profesor sin poder comprender nuestra acción, y con una enorme expresión de duda acerca de lo "bueno" que era lo que proponíamos, les pidió dejar el trabajo y volver a sus seguros asientos, donde nada podía modificar las ideas que ellos ya estaban sembrando.



#3 Bullerismo

Acción desarrollada con la colaboración de Raúl Chuquimia. Para esto se había obtenido ya muchas experiencias no formales compartiendo el uso de las herramientas que habíamos logrado, basadas sobretodo en la intervención de juguetes, que precisamente por su imagen de juguetes eran más atractivos y dinámicos para muchos.

Ahora proponíamos nuevamente hacer una exhibición dirigida a obtener información, y esta vez se planteó como una pequeña exposición en un espacio independiente de la ciudad de Arequipa llamado Púcara Bulls. RuidoParaNiños funcionó durante tres días como una instalación dentro de un proyecto mayor cuyo objetivo era difundir la idea del Ruido desde más perspectivas: Bullerismo.

Aquí el público fue más corto en cada experiencia pero se contó con mucho más tiempo de exposición, y estuvo más dirigido a "adultos" por la naturaleza del espacio.

Más detalles en:
http://asimtria.org/buillerismo/



#4 Electricidad:Sustento

Acción desarrollada con la colaboración de Fabrizio Dávila. Nuevamente, en base a Bullerismo surge la idea de plantear el proyecto como una instalación de galería, y esta vez a través de una acción más extensa y elaborada, con la producción del Convento de Santo Domingo Qorikancha de la ciudad del Cusco. Electricidad:Sustento lleva el mismo objetivo de difundir la idea del Ruido desde experiencias existentes, otros proyectos latinoamericanos y la acción del Ruido, esta vez también por medio de RuidoParaNiños.

El público resultó aquí un poco más complicado, no se logró concretar paralelo a la muestra ninguna intervención en la calle, debido a que no logramos conseguir el parlante amplificado a batería que nos permitiera hacer lo principal de la idea: sonar.

Utilizar espacios institucionales, a partir de una primaria idea de independencia, autosustentabilidad y alternativa, parecía iniciar una contradicción que aún no se ha resuelto, pero el apoyo económico obtenido para la acción era una oportunidad de producción difícil de lograr en la "independencia", por ahora al menos.

Hasta ahora el proyecto había mostrado básicamente una serie de tres juguetes, a partir de aquí se pudieron agregar sensores de contacto y algunos osciladores de audio, una amplificación mayor, y el plus que el espacio entero estaba desarrollado hacía una lúdica de comportamiento para el asistente.

Más información en:
http://asimtria.org/es/



#5 Feria del artista

Acción desarrollada con el trabajo de Javier Salinas y Christian Valdivia. Esta propuesta surge de la idea de realizar una feria de diferentes contenidos en una plaza de la ciudad de Arequipa; el proyecto se une y durante dos días es expuesto en formato "puesto" en una plaza de importante tránsito llamada San Francisco.

Primer error, intentar hacer acciones paralelas a este proyecto durante la ejecución del mismo. Además de las herramientas ya mencionadas, ahora se contaba con juguetes adicionales construidos por Javier, y unos sensores de contacto basados en cuarzo sobre los que él estaba investigando, la amplificación era más extensa y éramos más personas compartiendo con los visitantes la forma de interactuar con las herramientas, además era la primera vez que el proyecto compartía espacio con otras expresiones, muy distintas y otra vez en muchos casos con posiciones encontradas a algunas ideas con las que se concibe esto, pero la diversidad de ideas también sugeriría esto, y es que todo es paradójico y contradictorio al final. Muchos de nuestros vecinos tras la larga exposición a nuestro "arte" quedaron no tan satisfechos, pero ¿acaso es necesario que a todos les guste el Ruido?

El público objetivo fue diverso: niños, estudiantes, madres, abuelos, adolescentes, parejas, manchitas y artis solitarios. Unos viendo desde lejos, otros huyendo, y varios acercándose a cuestionar los precios de lo que vendíamos, por lo que las gargantas pronto se fatigaron en largas explicaciones de cultura libre y economías alternativas. Lección: proporcionar información en la exposición que aminore ese trabajo, y que ayude a la gente a comprender cómo utilizar las herramientas; mejorar el sistema de registros, unas fotos no dicen mucho cuando lo que documentas es sonido.



#6 Pelileo

Ya en la ciudad de Ambato, donde para coordinar la ejecución del proyecto dentro del FestivalFFF nos encontrábamos, RuidoParaNiños fue invitado a una rápida acción en la ciudad de Pelileo, esto por iniciativa y gestión de Diego Morales, y con el trabajo de José Luis Jácome.

Estábamos dentro de un laboratorio rápido de intervención de circuitos y partimos montando lo posible tras la llegada de Diego a la Central Dogma que es donde trabajábamos. La muestra incluía el clásico teléfono exhibido antes, sensores de contacto, y ahora un sensor de sonido y un disco duro intervenido, trabajo de José Luis. La amplificación para esta intervención necesitaba conexión de pared, por lo que buscar una ayuda de ese tipo copó la primera parte de la experiencia, situados cerca a la salida de un colegio en plena hora de hacerlo precisamente. Al conseguir la energía, montar las herramientas, conectar y comprobar que todo iba bien, vimos también que ya no quedaba estudiantes. Al final unos pocos lo vieron al pasar, entre personas de tránsito y estudiantes rezagados, sólo nosotros interactuamos.



#7 FestivalFFF

El FestivalFFF es un gran evento que congrega miles de personas y que se sucede desde hace años en la ciudad de Ambato en el Ecuador. Este año se planteaba un nuevo sistema de una manera muy radical: había cambiado sus fechas tradicionales, su espacio tradicional y ahora ampliaba mucho más la diversidad de sus contenidos, y entre otras cosas incluía una instalación sonora, forma que hizo bien en tomar esta vez el proyecto para trabajar en esta ciudad.

La solidez del festival respalda su producción así que los recursos obtenidos para todo fueron adecuados y a tiempo. En Ambato además de las herramientas usadas en Pelileo, se utilizó la TOEA, construcción electroacústica de Jorge Enrique Jácome, que amplificada se unió al mezclador que recogía todas las señales de los juguetes expuestos, y amplificados de manera extensiva y muy alta. Tuvo mucho más asistentes que nunca antes en el proyecto, entre niños, adultos, y muchos clichés que eran atraídos por la variada oferta sonora que otorgaba el festival, el proyecto también contó al fin con enormes instrucciones, aliviando las gargantas,;sin embargo, esta interacción entre humanos también es necesaria para comprender hasta donde creemos que puede llegar este estudio.



#8 Universidad

Previamente a la acción #11, para la cual también se construye este documento, se planean tres acciones desarrolladas con la intención de anteceder a ésta. El primer espacio propuesto es alguna facultad de la Universidad Nacional de San Agustín, donde previamente a raíz de otras intervenciones habíamos tocado en las facultades de artes y comunicación, sin importantes resultados más que la extrañeza. Ahora apuntábamos a hacerlo en la facultad de Antropología, esperando improvisar después una conversa sobre Cultura Libre. El público objetivo es obvio, y también es obvio el por qué de nuestro interés. Una huelga de administrativos, nos quitó el tiempo para ingresar la información de esta experiencia en este documento. La actualización ya estará disponible en:
http://asimtria.org/rpn/

#9 La misma educación

Acciones previas a la Acción #11. Espacio de intervención: colegio de educación primaria o inicial, para ser exhibido a un solo grupo de edad, de entre 20 y 30 estudiantes. La idea complementaria es hacer una introducción cortísima de cinco minutos para a ese público explicar previamente nuestra idea de arte sonoro.

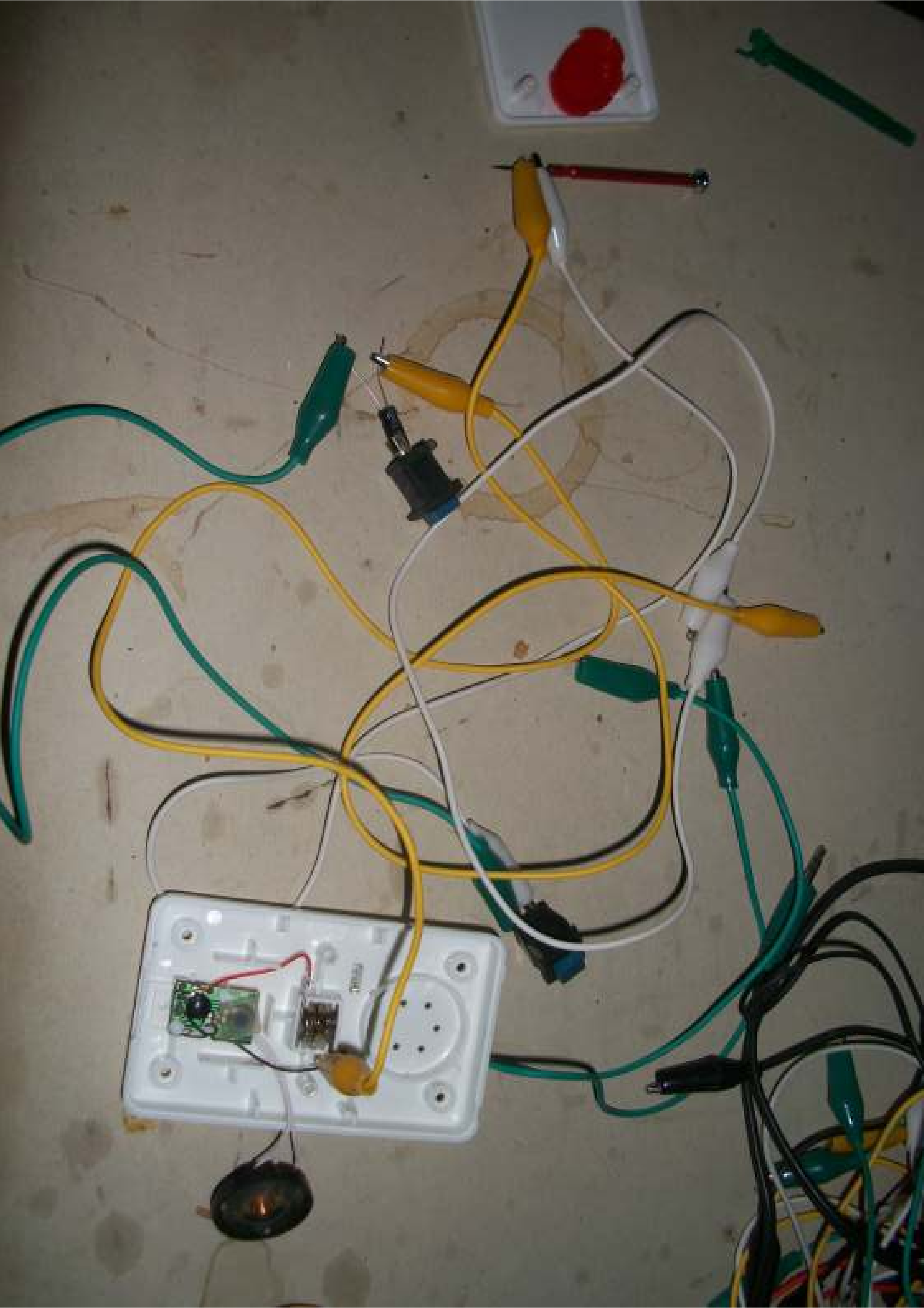
Utilizar canales ya existentes de educación tradicional, para ofrecer información alternativa.



#10 Selva Alegre | Tingo

Acciones previas a la Acción #11. Espacio de intervención: Parques Selva Alegre y Tingo, ambos durante un día Domingo, sin gestión previa, y apuntando a la diversidad de públicos que asisten a esos parques.



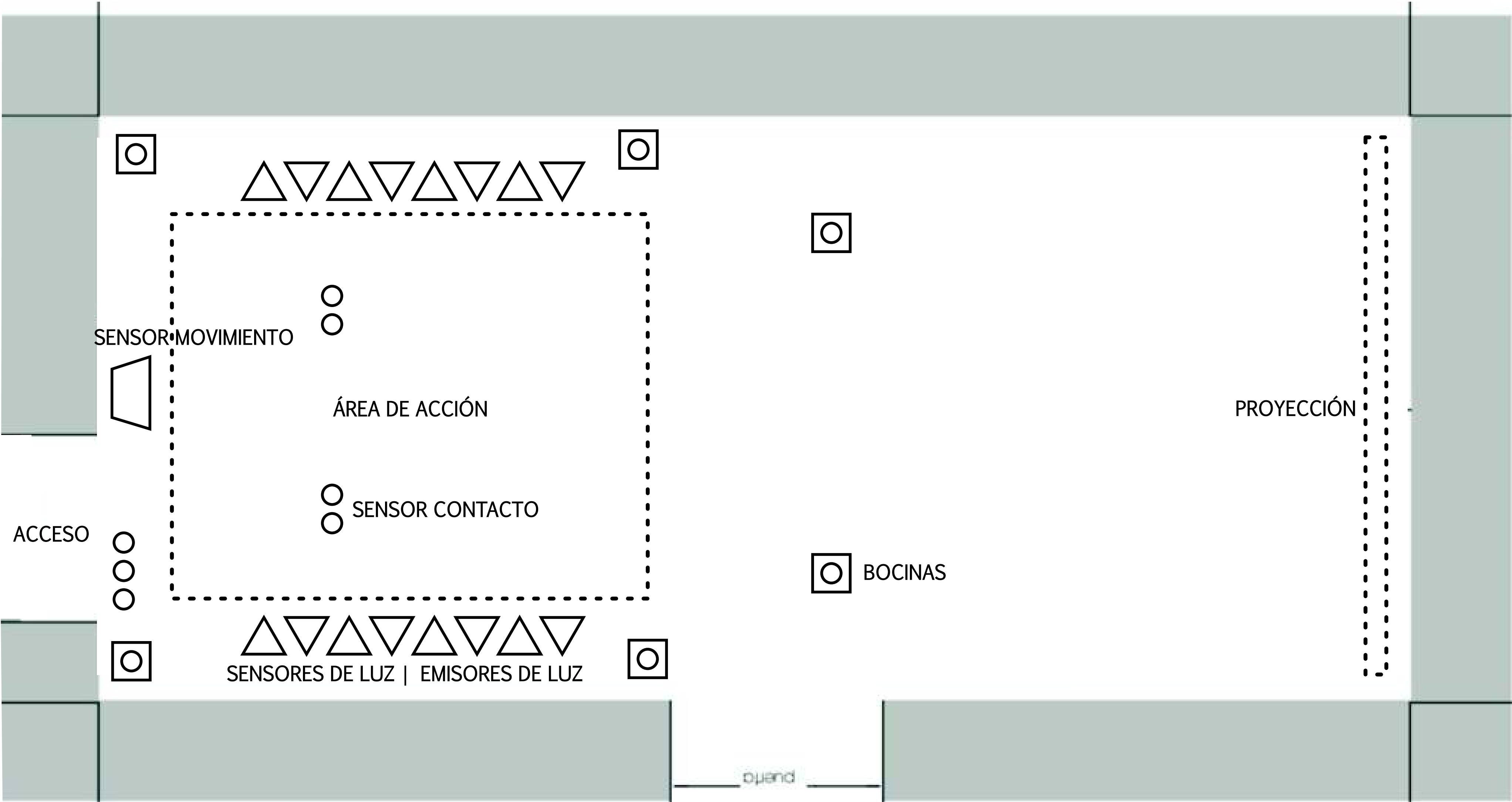



#11 INGRESO LIBRE a la Galería del Cultural

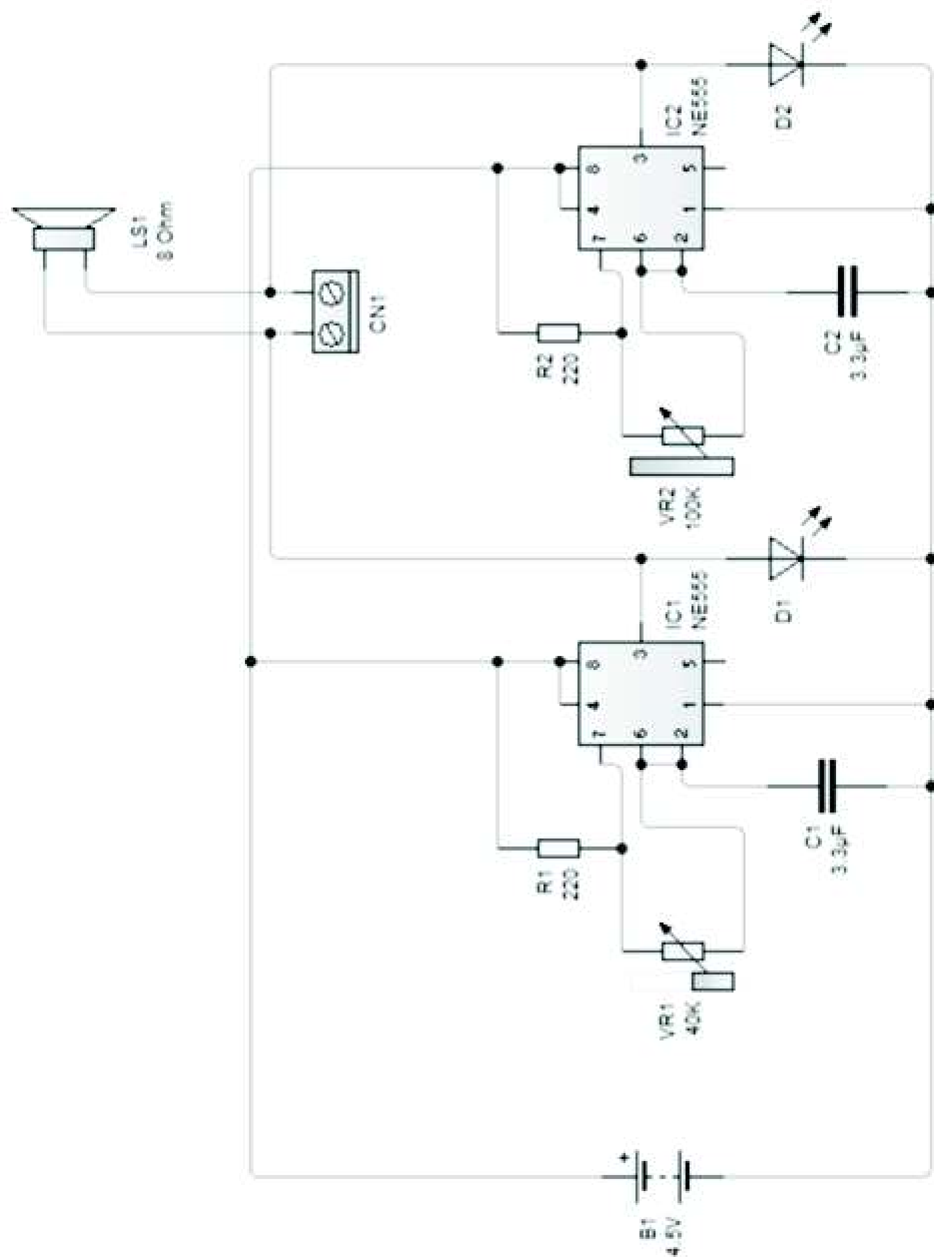
El cuestionamiento nuevamente surge para esta acción. ¿Qué tanto puedes recibir la producción de una institución grande para un proyecto, vulnerando tu independencia, más aun cuando esta institución es El Cultural, cuyo nombre y asociatividad a Estados Unidos es un factor sensible para muchas personas, y donde una reputación basada en la "reja cerrada" parecería ir en contra de las ideas de acceso que con este proyecto pretendemos compartir? Confiamos en hacer uso positivo de esta ayuda y de todas, principalmente por las posibilidades que ésta aporta ahora.

Para esta acción se plantea una ejecución muy distinta basada en la construcción de dos instalaciones interactivas que serán exhibidas durante 13 días sin nuestra mediación ni guía permanentes, por lo que hay un gran trabajo de documentación e instrucción realizado para los visitantes. Las instalaciones tendrán un soporte especial en las galerías, lo que facilitará su exposición, evitando los problemas que suelen surgir en la calle, además se construirán herramientas nuevas para esta acción, todas basadas en mejoras de las que ya se habían estado mostrando.

La posibilidad de hacer este documento y un corto video también apoyan mucho en la documentación de este proyecto. Pero sobretodo resalta la capacidad que tendrá el proyecto a partir de esta acción, pues el apoyo provee de una gran posibilidad logística para las futuras acciones, además de haber planteado el desarrollo de un laboratorio previo a la acción, de laboratorios programados posteriormente, intervenciones en otras ciudades y cosas que ya se están planeando con el proyecto para este año.

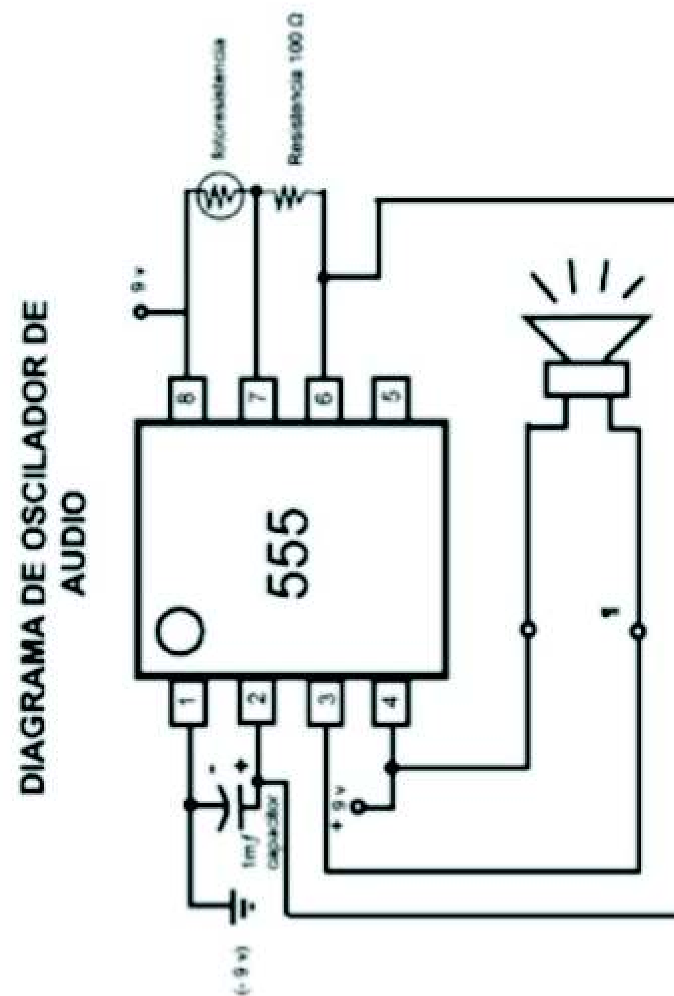


Instalación 2



Esquemático de un oscilador de sonido utilizado dentro de la Instalación 2. Fue publicado por el Proyecto 16 y está disponible en http://steren.com.mx/

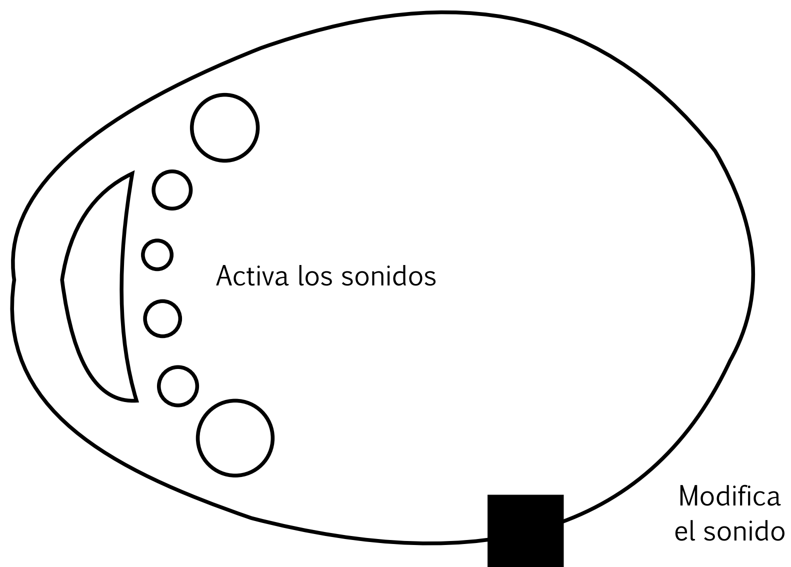
Para esta instalación reemplazamos los VR1 y Vr2 por resistencias LDR.

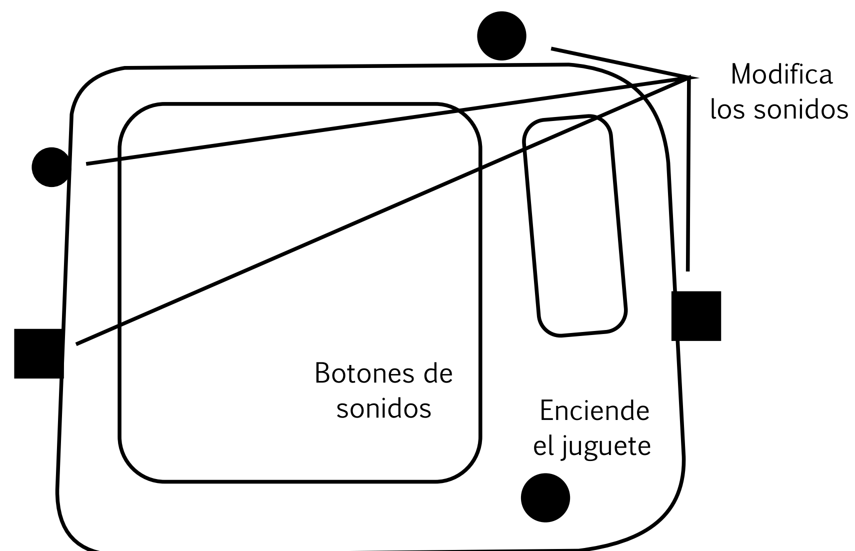


Esquemático de un oscilador de sonido utilizado dentro de la Instalación 2. Fue publicado por Talleres Infiltrados en la Urbe y está disponible en: http://tallerentesinfiltrados.blogspot.com


Dance
Groove
Shake

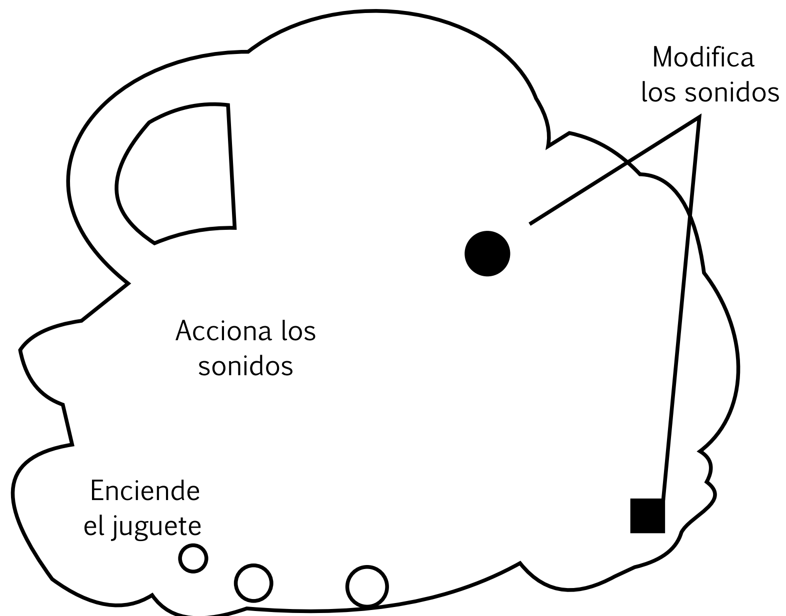

ONE TWO THREE FOUR FIVE SIX
1 2 3 4 5 6
SEVEN EIGHT NINE TEN ELEVEN TWELVE
7 8 9 10 11 12
THIRTEEN FOURTEEN FIFTEEN SIXTEEN SEVENTEEN EIGHTEEN
13 14 15 16 17 18
NINETEEN TWENTY THIRTY FORTY FIFTY
19 20 30 40 50
SIXTY SEVENTY EIGHTY NINETY HUNDRED
60 70 80 90 100
Talk 'n Learn
NUMBERS
OFF

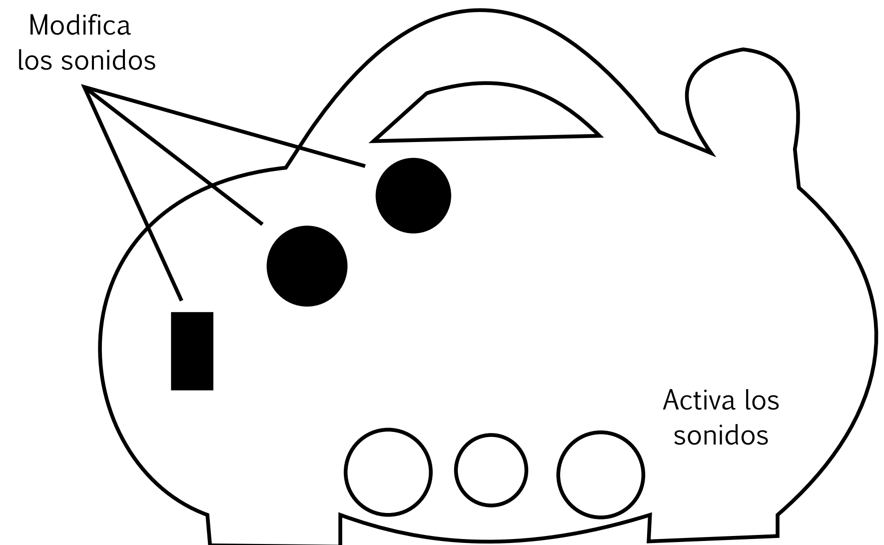

Activa los sonidos
Modifica el sonido


Modifica los sonidos
Botones de sonidos
Enciende el juguete


Letter Colony/Flying Phonics
Aa ant ape
Bb bat bed
Cc cap city
Dd duck dot
Demo
Help
On/Off

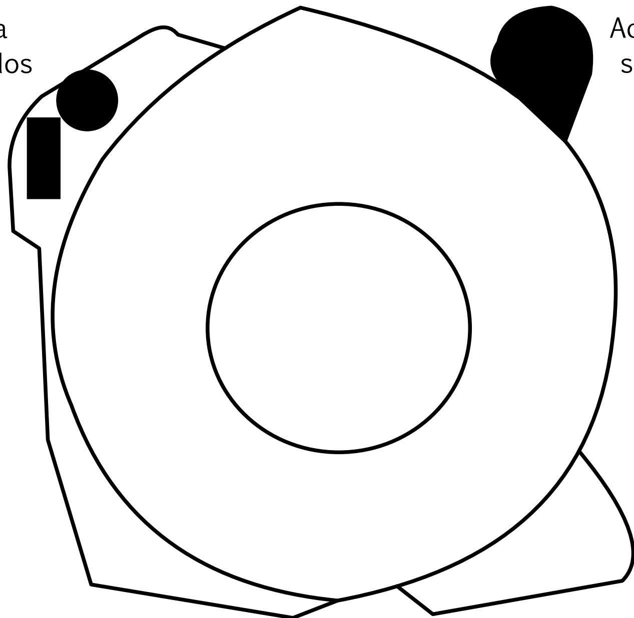


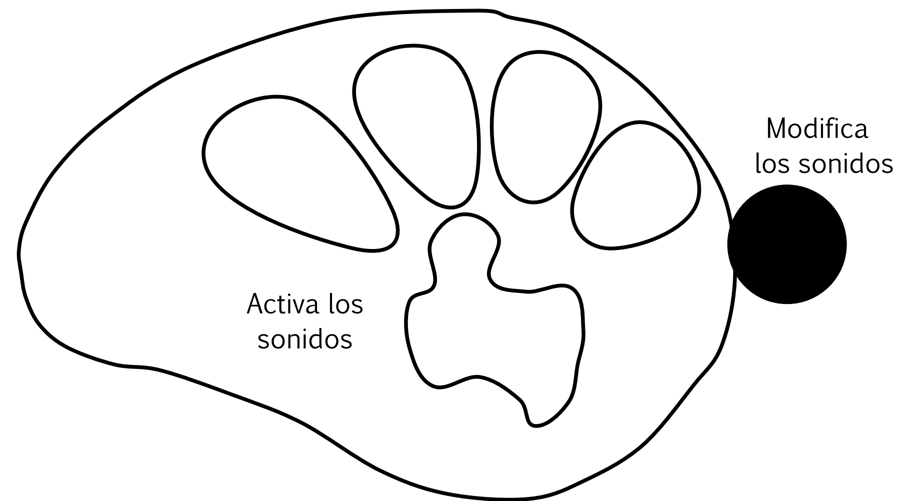

Modifica
los sonidos
Acciona los
sonidos
Enciende
el juguete


Modifica
los sonidos
Activa los
sonidos


SHEEP
ROOSTER
PIG
COW
QUIZ
SONG
DUCK
HORSE
FROG
THE FARMER SAYS
See'n Say

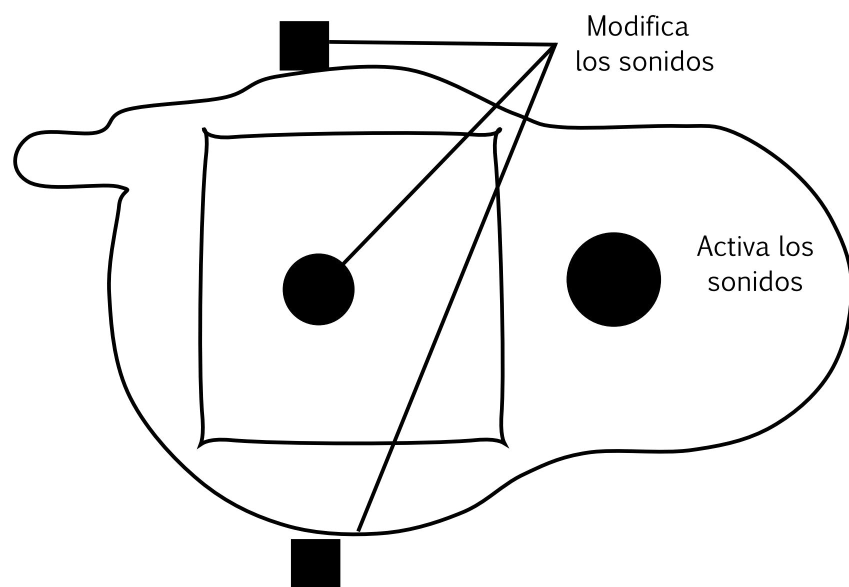


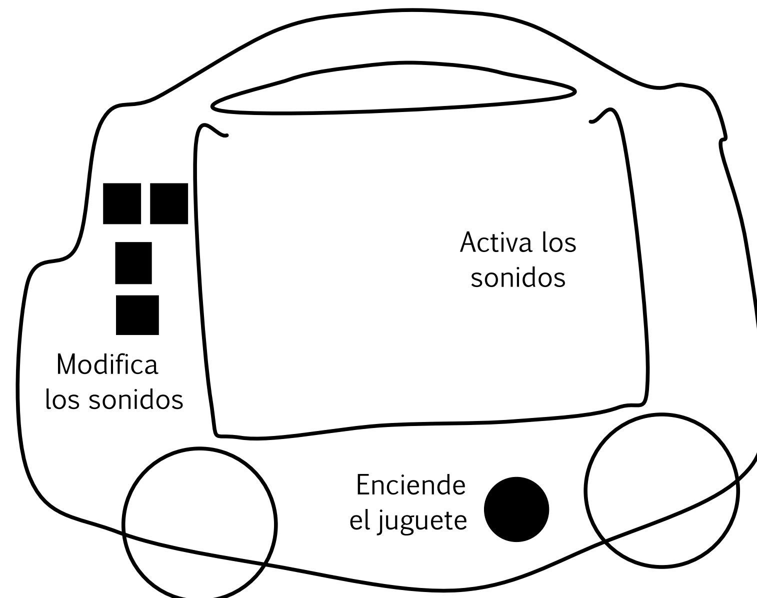

Modifica los sonidos
Activa los sonidos

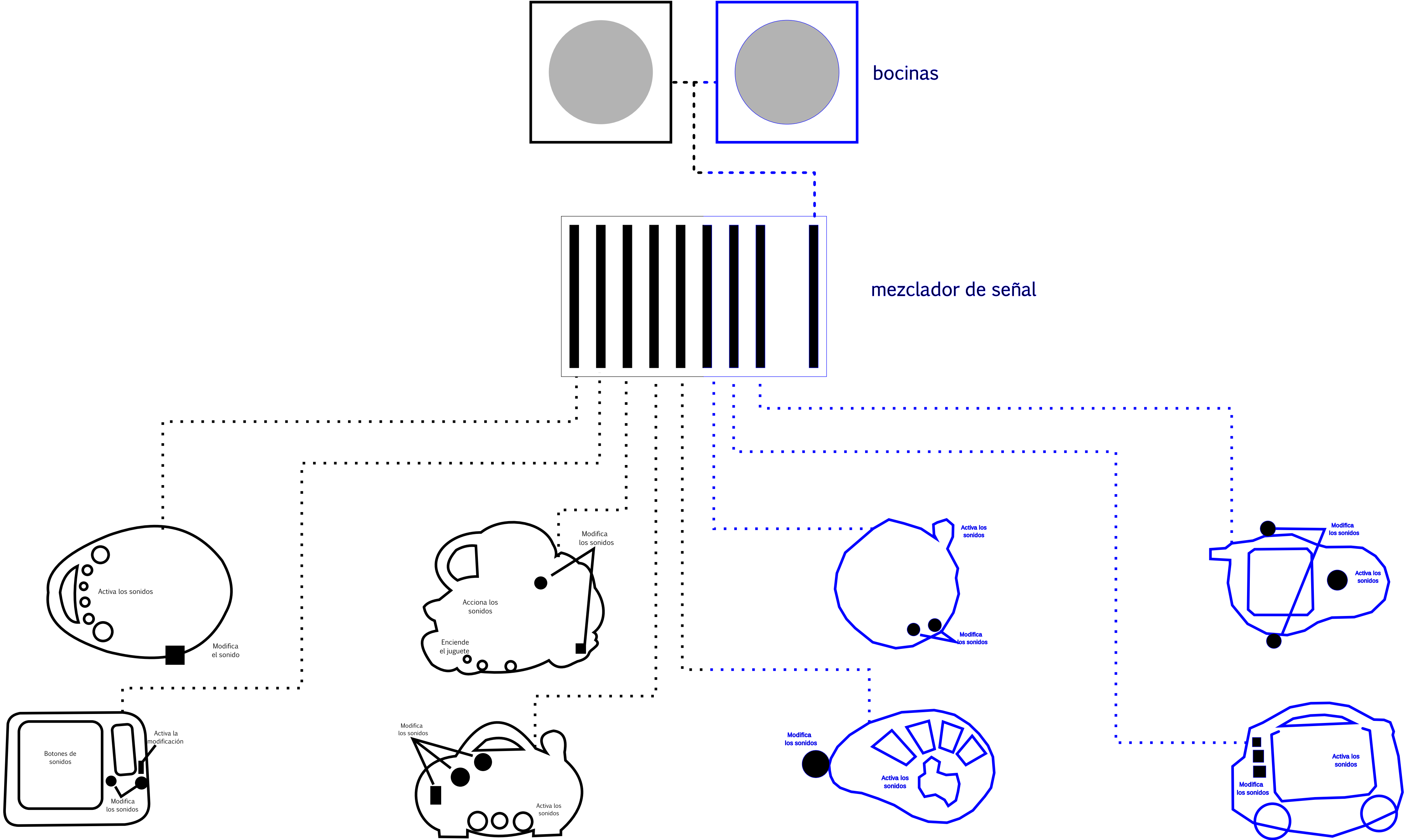

Modifica los sonidos
Activa los sonidos




A B C D E F G
H I J K L M N
O P Q R S T
U V W X Y Z
GO
Play a Song
Letter Names
Letter Sounds
Volume
on/off
LEAP FROG


Modifica los sonidos
Activa los sonidos


Activa los sonidos
Modifica los sonidos
Enciende el juguete



Instalación 1

¿Para qué hacemos una comunidad?

Una comunidad es un grupo o conjunto de individuos, seres humanos, o de animales (o de cualquier otro tipo de vida) que comparten elementos en común, tales como un idioma, costumbres, valores, tareas, visión del mundo, edad, ubicación geográfica (un barrio por ejemplo), ideas sociales, roles. Por lo general en una comunidad se crea una identidad común, mediante la diferenciación de otros grupos o comunidades (generalmente por signos o acciones), que es compartida y elaborada entre sus integrantes y socializada.

Principalmente, una comunidad se une bajo la necesidad o meta de un objetivo en común, como puede ser el bien común; si bien esto no es algo necesario, basta una identidad común para conformar una comunidad sin la necesidad de un objetivo específico.

Las utopías suelen ser teorías o credos alrededor del concepto de comunidad como asociación voluntaria cuyo fin es el bien común y con relaciones de tipo igualitarias. Hay muchos ejemplos y mucha literatura sobre ambos temas 'comunidad' y 'utopía', pero no necesariamente ambos términos están unidos.

La creación práctica de un sistema de vida con personas que viven juntas no es una casualidad sino una necesidad para subsistir en el logro de objetivos comunes, otra característica es que debe ser autosuficiente en medios de producción y en algunos casos en capacidad de defensa. Es un grupo autárquico. Seguramente el nivel de cambio social no será muy grande. La interdependencia es muy necesaria pero de una manera horizontal, sin líderes y sin seguidores. La especialidad productiva será básica para poder sobrevivir, habrá muchos bienes que no puedan ser suplidos por la comunidad y deberán de adquirirse desde fuera de ella, por lo que se deriva en la idea de la mancomunidad o comunidad de comunidades. El tipo de gobernabilidad sería de asamblea y democrático. Tendría un nivel de servicios mínimo para poder dedicar el mayor número de recursos a la actividad principal y el número de individuos, probablemente como máximo de unos pocos cientos.

Queremos construir el propio concepto de comunidad, y obviamente una comunidad. Para iniciar debemos renunciar a egos, marcas, nombres, instituciones. Dejar la idea de gobierno y crear la idea de comunidad, entre las principales características deberá estar la autonomía. Debemos deshacernos de etiquetas y de límites, de leyes y de realidades preestablecidas. Una comunidad nunca empieza en una esquina ni termina antes de cruzar un río.

Empecemos por una comunidad que no dependa de políticos, ni de profesionales, ni ningún tipo de “elegidos”. Una comunidad que no dependa sino que sea el todo de sus propios actores.

Cultura Libre

La Cultura Libre es la visión de la cultura que promueve un heterogéneo movimiento social basándose en el principio de libertad para distribuir o modificar trabajos y obras creativas, usando internet así como otros medios.

Es un movimiento que se opone a las medias restrictivas de las leyes de derechos de autor, sistema que en estos tiempos obstaculiza la distribución de ideas; la Cultura Libre contribuye a la visión de comunidad, contraria a la de competencia y egoísmo en la que ha basado su existencia el actual sistema económico que nos gobierna. Es una nueva idea, un proyecto que aspira a servir de herramienta y estímulo para todos aquellos creadores que trabajan bajo nuevos códigos y que deseen contribuir al máximo con la forma y el modo en que difunden sus ideas. Promueve el uso de licencias libres, la necesidad de encuentro y diálogo, gestión eficaz, reclamar cuando nuestros derechos se vulneren y, sobre todo, servir de contrapeso a una industria acostumbrada a utilizar un lenguaje que ya no se adecua a este tiempo.

El copyright no nos sirve. Nuestro campo de acción es la cultura y la creación en un sentido amplio. Rechazamos un modelo obsoleto, unas entidades de gestión llenas de "viejos" (viejas ideas, viejas prácticas, viejos negocios). Las actuales Entidades de Gestión actúan en base a posiciones monopolísticas. Son estructuras de poder controladas por una pequeña minoría donde los autores pequeños carecen de influencia alguna. Todas ellas representan un modelo caduco que, tarde o temprano, deberá reconocer que sólo funciona y sirve a los intereses de una selecta industria que en absoluto no nos representa.

El surgimiento y popularización de las licencias de software libre, donde los programas informáticos tiene cuatro libertades básicas, así como el copyleft, que utiliza como medio el copyright para conseguir como fin que las obras derivadas de un programa que tenga las cuatro libertades anteriores las posea también, inspiró la plasmación de dicha filosofía en otros ámbitos. De esta manera surgieron las primeras licencias libres no orientadas específicamente a software como la Open Communication License v. 1.0,2 para publicaciones, y la GNU Free Documentation License v. 1.2,3 para documentación de software.

Estas manifestaciones de Cultura Libre han permitido mayores posibilidades para los creadores sobre sus obras y un mayor acceso para todas las personas a estos bienes intelectuales bajo estándares no restrictivos y para ello, iniciativas encaminadas a la promoción de esta idea han adelantado proyectos específicos encaminados al desarrollo y conocimiento de actividades bajo estos permisos libres.

Basándose en multitud de ejemplos y símiles, y con dos ejes principales, la piratería y el concepto de propiedad, la Cultura Libre basa su movimiento en el hecho de como durante el siglo XX se ha ido cediendo el procomún cultural tradicional a costa de un dañino afán de protección.

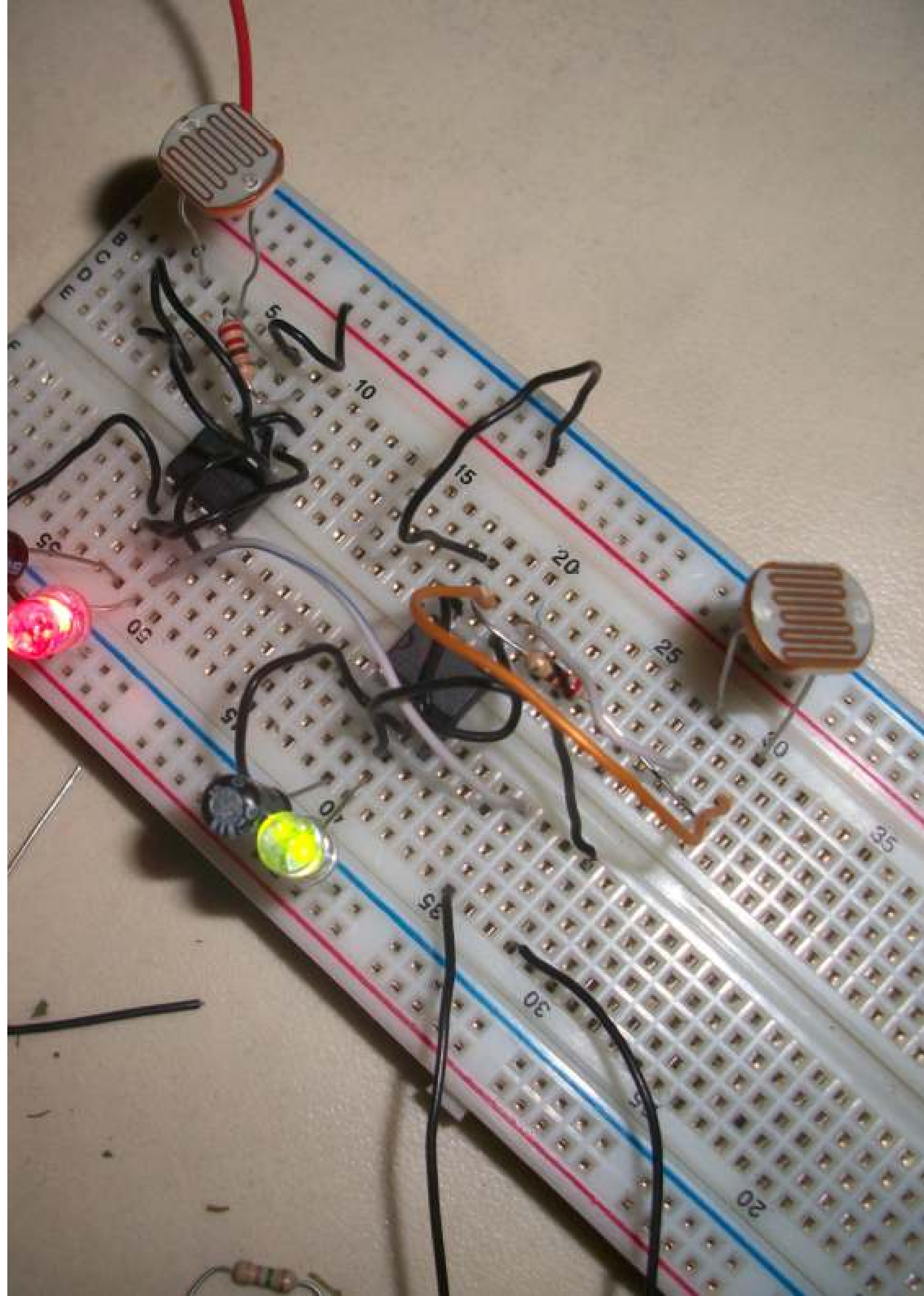
Apropiarse de la Tecnología

Hemos recibido una vía única de heredad de información, conocimiento y cultura. Somos un país tercermundista, subdesarrollado, y todos esos conceptos tristes de vencido, y debemos comportarnos bien, aprender de nuestros países padres, quienes nos dicen qué hablar, cómo vestirnos, qué comer y obviamente qué tecnología utilizar y cómo utilizarla. Hemos asumido ese papel y nos lo hemos creído bastante bien.

Pero esta idea depende de nosotros, del que acepta el dominio más del que lo ejerce, porque su poder está en nuestra respuesta.

A partir de aquí hemos ya tenido acceso a lo más sorprendente del desarrollo que nosotros mismos como sociedad hemos logrado, con cada uno de nosotros como actores, con nuestro propio sistema. Ahora podemos construir las herramientas que nuestras sociedades necesitan, tenemos la base y hemos comprendido que trabajarla está a mano de cualquiera. Necesitamos una tecnología que esté hecha para nosotros, no adaptada ni transformando en negativo lo que antes de eso hemos construido; éste es el lado bueno de una sociedad global, donde se comparte todo, pero sin imponerse nada.

A través de este proyecto queremos comprobarlo, pues las técnicas que hemos utilizado para la construcción de estos prototipos, no difieren mucho de las que componen nuestras computadoras, televisores, teléfonos y demás cosas que utilizamos. Podemos producir incluso nuestra propia energía doméstica con facilidad. Para lograrlo nuevamente hace falta ponerse a uno mismo y la comodidad ociosa que hemos logrado detrás. Sacar el YO de adelante para colocar un NOSOTROS.



Entender desde el hacer

¿Para qué sirve un laboratorio?

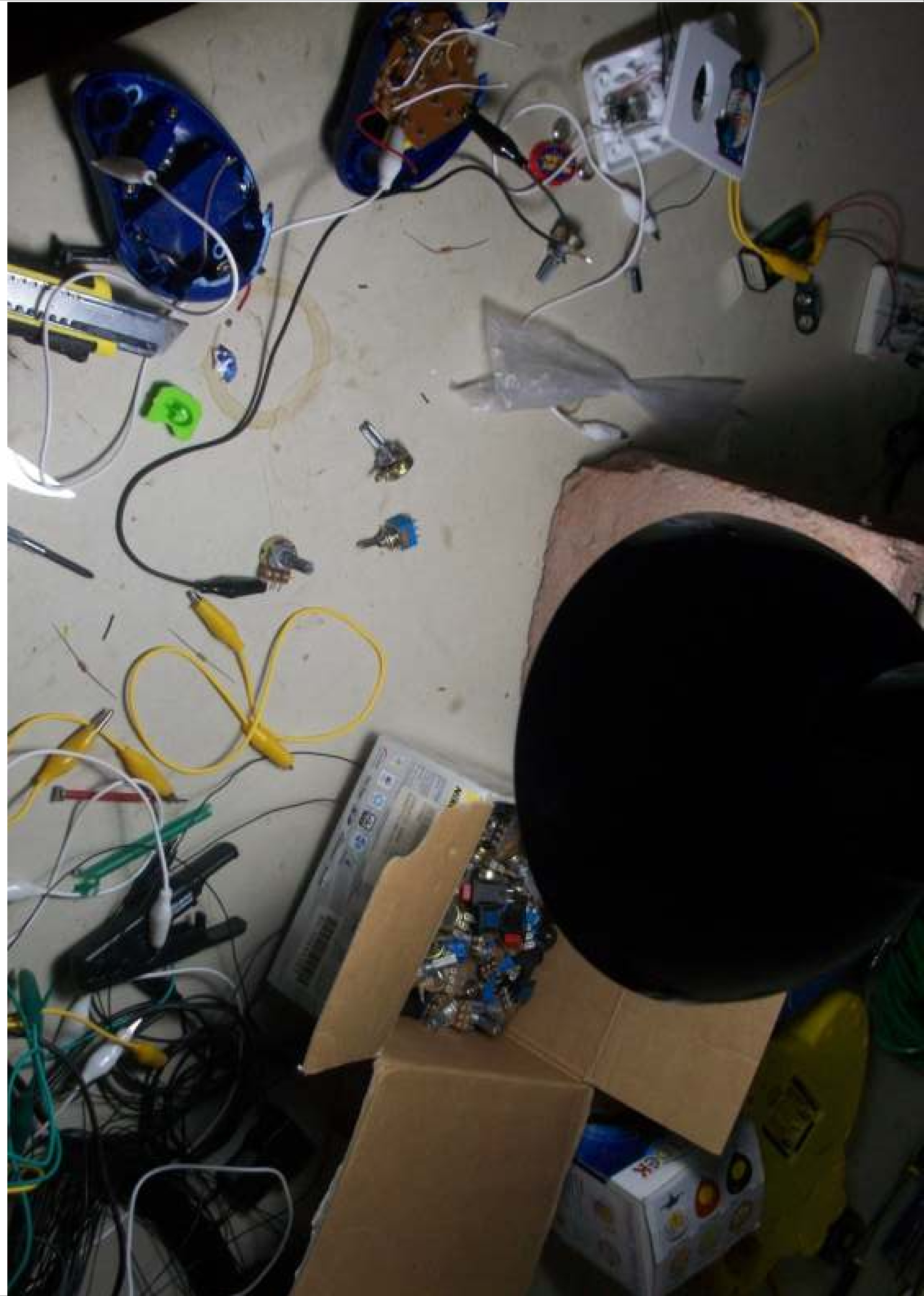
Tal vez estemos asociados a la idea de tubos de ensayo, mesas de mayólica; tal vez sólo si eres científico, pienses que es algo más que una clase de Biología de secundaria.

Pero el laboratorio es un sistema de experimentación, de obtener la realidad desde una perspectiva propia, de tener los propios conceptos, desde la idea de hacer, actuar, probar, experimentar, sin tan sólo memorizar lo expuesto, para luego de memorizarlo comprobarlo ante un sistema que valoriza nuestra educación.

Equivocarse, intentar, el error como sistema de aprendizaje ha creado esta sociedad en la que existimos y con los avances que creamos que tengamos. Aprender de la caída puede ser más importante que aprender de la orden.

Nosotros no obtuvimos formación en ninguna ingeniería que pueda dar conocimientos de la construcción de este proyecto, sin embargo conocedores de la inocuidad del ejercicio de la electrónica de bajo voltaje, nos hemos atrevido a tan solo averiguar lo básico por internet, y aceptar nuestra inocencia, reconocernos niños y abrir la mente para que este nuevo enfoque del todo pueda ser absorbido por nuestra mente. Al final cada uno ve el mundo de manera diferente, pero ahí estriba lo enriquecedor, en que cada uno logre esa propia visión.

Ahora ya somos un poco adultos, aunque la infancia vuelve con facilidad al ver otros trabajos que mucha gente hace por todo el mundo. Queremos seguir creciendo, sabedores que tal vez nunca nos hagamos viejos.



Apertura a más músicas

El concepto de "nuevas músicas" engloba un gran abanico de estilos diferentes, desde la mal llamada "new age", la electrónica (escuela de Berlín, meditativa, planeadora, "ambient", etc), las influencias étnicas, celtas, gregorianas, rozando incluso el nuevo jazz, fusión, repetitiva, contemporánea, experimental y otro montón de subestilos que alargarían la lista.

Entre más se conocen entre sí las distintas sociedades, comprenden que cada una de las otras ha tenido un gran pasado, y si hablamos sólo de música, ya ha tenido una enorme producción. Pero nuestra herencia nos ha hecho entender que todo lo que es distinto a nosotros no es bueno. Así también las otras músicas son raras, están mal o representan hechos primitivos de otros. La Sociedad Occidental ya no nos puede convencer que es la única forma de existir.

Hay muchas músicas, hay muchos sonidos. Si comprendemos que alguien puede oír otra música distinta de la que conocemos y que imaginamos que podía existir, podremos también entender que hay personas con caras diferentes, con religiones y políticas diferentes, que ven el mundo distinto. El Ruido podría ayudarnos a hacernos tolerantes, amplios y permisivos. Sólo en nuestra infancia tenemos la capacidad mental completamente abierta para poder ver el mundo más amplio precisamente; los niños abren su mente así, por eso es donde menos hemos observado el rechazo al Ruido. Tal vez haya algunas pistas por ahí.



¿Para qué sirve el ruido?

Montando una serie de artefactos: pequeños amplificadores de guitarra, juguetes de luces y sonido intervenidos, procesadores de audio análogos, conexiones de muchos cables de colores y tamaños diversos; el objetivo, generar una cantidad exagerada de frecuencias sonoras que estén sobre la capacidad de la normal recepción sónica humana, hacer sonido fuerte, hacer Ruido; el Ruido en esta perspectiva contemporánea de la ejecución espontánea de la música en una de sus más extremas formas; extremas porque han superado y rebalsado aquellas formas más clásicas de la música occidental, hasta donde no existen partituras, tablaturas ni maneras coherentes de plantear, que no sea sonando espontáneamente lo que se expresa, donde el aparente desorden, el error, son atributos en vez de defectos.

Montando una serie de artefactos: en un espacio extenso, arbolado, junto a una corriente de agua, un camino rural, rodeado de pequeños cerros cargados de vegetación. Dos fenómenos de ruido, uno previo y posterior, el segundo durante.

El Ruido como la totalidad de la música, la totalidad del sonido; lo que suena hace ruido. El humano conoció las primeras expresiones de lo que después desarrollaría como música, oyendo la naturaleza, percibiendo de esta manera las formas de transmisión del sonido, los fenómenos y contextos que producían estos sonidos y comprendiendo poco a poco su propia capacidad para dirigir a voluntad y con las herramientas que creaba éstos y otros nuevos sonidos. El primer ruido estaba y está en la naturaleza; el humano occidental desarrolla su cultura en una constante desnaturalización, deja la naturaleza, se aleja del ruido y crea la música occidental. Al comienzo era el Ruido.

El ruido naturaleza estaba en el espacio previa y posteriormente a la acción, estaba en el ruido blanco del viento y el río, estaba en el canto de las aves, en los pasos de las personas y de los perros, estaba en el zumbar de insectos, estaba en el eco del viento en los cerros. La acción, con los artefactos conectados, una serie de instrumentos dependientes de energía portátil: baterías de diferentes voltajes, y amplificadores dependientes de la batería de un automóvil Tico. Después fue el Ruido.

Al sonar el disparo de algún arma en el campo, las aves asustadas revoloteando desordenadamente son la reacción habitual esperada; una ocasión similar era la hipótesis ante la primera descarga de Ruido que se produciría de manera electrónica. Sin embargo la fusión de ambos Ruidos era evidente, el natural y el artificial, aún con los volúmenes y ganancias al máximo, aún con la diversa expresión performática de la experiencia; las frecuencias eran similares, la energía que trasladaban se fundía.

La experiencia de una sesión de Ruido definitivamente es inenarrable, suena por sí misma, los sentidos la describen individualmente de formas diversas; en esta ocasión algo más de treinta minutos; participaron cuatro seres humanos, un perro, una cantidad indefinida de aves e insectos, el viento, una corriente de agua, los árboles, un par de camiones y el tiempo.

La experiencia parece enseñarnos la cercanía del Ruido al principio sonoro del humano, como si tras comprender casi todas las formas posibles de la música, la respuesta parece estar en la esencia nuevamente. El Ruido le enseñó al humano a desarrollar la música,

aún hoy le enseña muchas cosas más allá: sin duda la gran razón de la contemporánea escena ruidista del mundo, está en el internet y en la necesidad de hablar de una manera distinta, proporcionar nuevos sistemas, analizar y cuestionar los que ya hay y proponer alternativas.

Hoy el Ruido como género actúa, consciente e inconscientemente, cerca a la cultura libre, es el género que más publica a través de los llamados Netlabels, lo que le significa una enorme capacidad de difusión y alcance, y por lo tanto contiene la mayor cantidad de música publicada con las filosofías del copyleft, así casi involuntariamente apuesta por otra manera de distribución de información y contenidos, tanto para las publicaciones sonoras finales, como para la información y las herramientas que hacen capaz esta posibilidad, utilizando además técnicas como el circuit bending para crear instrumentos, el "hazlo tú mismo" para construir herramientas análogas que antes eran casi de producción exclusivamente mercantil, sistemas operativos, software libre, vsťs y otras herramientas digitales, y logró una distinta posibilidad de crear sin depender, de crear libremente; el Ruido ha hecho personas nuevas, ha creado enormes plataformas colaborativas que trascienden fácilmente barreras geográficas, idiomáticas y culturales, nuevos movimientos sociales, plataformas virtuales y una enorme cantidad de trabajos colaborativos; el Ruido parece también ayudar al humano actual a comprender su capacidad inclusiva y a recordarle que cada persona es capaz de crear su sociedad. Más allá de sus posibilidades estéticas, políticas, educativas y sociales, de producir placer o conocimiento, como experiencia o como teoría, fusionado o buscando pureza, el Ruido contribuye en otros géneros musicales, en otras disciplinas artísticas como un concepto, y en la sociedad como una expresión sincera y válida.

Tras terminar la acción siguió el Ruido. Desmontar los equipos, observar los registros y compartir la experiencia resulta en muchas más ganas de repetir y diversificar experiencias de Ruido en entornos singulares, más allá de conciertos, de centros culturales, de galerías y otros espacios determinados, donde la gente vuelva a recordar el principio, donde aún podamos oír lo que siempre hemos escuchado. El humano y el sonido han participado. Al final fue el Ruido.



asimtria.org

asimtria.org es una plataforma para Conocimientos y Experiencias libres; su campo de acción parte de la creación diversa, la construcción de contenidos propios a través de ideas y experiencias transmisibles, la cultura de comunidad, la libertad y el reconocimiento de las necesidades y posibilidades de la colaboración y el esfuerzo colectivo.

La plataforma nace en el año 2006 en la ciudad de Arequipa, al sur peruano, con experiencias en la obtención de espacios para nuevas maneras de expresión que en aquel momento parecían no tenerlos, dirigidas más tarde a la apropiación de diversas formas de tecnología electrónica y digital, y sus usos alternativos a través del trabajo sonoro, el videoarte, las instalaciones interactivas y otras acciones. Ha recibido colaboraciones de muchos creadores de diferentes nacionalidades, en actividades a distancia y presenciales, y ha contribuido junto a otras personas y colectivos en la creación de proyectos similares en la región.

A través de numerosos proyectos de exhibición, intervención e investigación, además del desarrollo de ocho festivales, ha integrado el trabajo de más de doscientos artistas, creadores, gestores, activistas e investigadores de Latinoamérica y de otras partes del mundo.

Agradecimientos a
Brenda Lack
Centro Cultural Peruano Norteamericano
EstaciÓNNÓmada
A.S.A. Casa
Convento de Santo Domingo Qorikancha
Vera Tyuleneva
Púcara Bulls
Achokcha Records
Central Dogma
Gráfica Continental

Actualiza la información de este documento o descarga su versión digital en
http://asimtria.org/rpn

asimtria.org



Documento impreso en diciembre de 2012